

# **TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): MEMADUKAN UNSUR COMPETITIVE DAN COOPERATIVE DALAM RANGKA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN**

**Oleh: Suyato**

Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

## **Abstract**

*Many researches has been done in searching the advantages and disadvantages, both Cooperative and Competitive model of teaching. Each of them has many advantages as well as disadvantages. Accordingly, the rest task of teachers is to take the advantages and eliminate its disadvantages.*

*This article tries to propose Team Game Tournament as a means in integrating cooperative and competitive aspects of instructional activity. With its distinctive feature, TGT can combines both cooperative and competitive spirits of student. As a result, hopefully, student' achievement will increase.*

*Teachers of PKN should change their circumstances, chiefly their traditional instructional practices. Implementation of TGT in some right occasion is one of means in increasing instructional effectiveness.*

**Key word:** *Team Game Tournament, competitive, cooperative.*

## **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi ini orang dituntut untuk memiliki keunggulan kompetitif hamper dalam segala aspek kehidupan. Orang sering mengidentikkan era ini dengan era persaingan bebas. Namun, kalau kita cermati lebih seksama, era globalisasi juga menuntut individu untuk mampu bekerja sama dengan orang lain dalam suasana ketergantungan yang positif (*positive dependence*). Ironisnya, praktik pendidikan di Indonesia selama ini cenderung menekankan aspek kompetisi, sehingga melahirkan individu-individu yang individualis bahkan egois. Dampak dari praktik pendidikan semacam ini dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sangat besar. Bila orang yang memiliki sifat semacam itu menjadi pemimpin, maka akan menjadi pemimpin yang kurang peduli terhadap rakyat yang ia pimpin. Bila ia menjadi pengusaha, ia cenderung akan menjadi pengusaha yang melupakan anak buahnya, menganggap pengusaha lain sebagai saingan, bukan mitra.



## B. Teori dan Beberapa Proposisi tentang Belajar

Salah satu perubahan yang cukup signifikan tentang teori belajar sejak akhir tahun 1960-an adalah perubahan dari teori-teori yang bersifat global tentang belajar ke arah aspek yang lebih khusus tentang proses belajar (Klein, 2002:262). Lebih lanjut dikatakan bahwa ada tiga alasan utama penekanan pada prinsip belajar yang bersifat khusus. Pertama, diakuinya adanya dua proses belajar yang berbeda membuat sulit untuk mengembangkan teori yang bersifat tunggal untuk menjelaskan semua perilaku. Kedua, teori-teori belajar tradisional juga berasumsi bahwa beberapa hukum yang bersifat umum tentang belajar dapat diterapkan untuk semua makhluk hidup. Ternyata, faktor psiko-biologis juga berpengaruh terhadap proses belajar. Ketiga, penerimaan yang berlebihan pandangan kognitif tentang belajar mengakibatkan perhatian lebih terfokus pada prinsi-prinsip belajar yang bersifat khusus. Kenyataan bahwa prinsip-prinsip asosiatif dan kognitif membuat sulit untuk membangun sebuah teori tentang belajar yang bersifat global.

Fries & Crawford (1989) menyatakan beberapa proposisi tentang belajar sebagai berikut:

- a) *learning is active and not passive;*
- b) *children are "inquirers", they actively seek to understand their world;*
- c) *since involvement is crucial to learning, children learn more by taking responsibility for their own learning;*
- d) *children learn when the learning meets needs which are relevant to their total being;*
- e) *the exploratory stage in learning is very important;*
- f) *children at all ages, but especially young children learn intuitively through concrete experiences;*
- g) *effective learning and the learner's self-esteem are closely related;*
- h) *the role of the teacher is crucial in learning;*
- i) *children learn much through their own experiences and from each other without instruction from adults; and*
- j) *the role of peers and the family in learning is important.*

Lebih lanjut dikatakan bahwa proses yang terjadi di dalam belajar meliputi:

- a) *there are two key facets of learning –the process and the product and neither can be considered a part from the other;*
- b) *learning is a global rather than a linear process;*
- c) *concepts can be understood at different levels of difficulty by children at different levels;*
- d) *the value of play in learning can not be overestimated;*
- e) *learning involves risk-taking;*



- f) *there is much unintended learning in the school; and*
- g) *there is wide variation in learning styles.*

Hergenhahn dan Olson (1997: 6-7) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku atau potensi tingkah laku yang relatif permanen yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dapat dilekatkan pada kondisi yang bersifat sementara seperti diindikasikan oleh sakit, kelelahan atau pengaruh obat-obatan. Lebih lanjut dikatakan bahwa hanya perilaku yang dapat diperkuat yang dapat dipelajari.

Menurut Sadali (2001: 58) kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh seberapa besar kegiatan pembelajaran dapat menjadi alat pengubah tingkah laku individu ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan itu, maka guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi sehingga siswa termotivasi, punya kepercayaan diri, kreatif, responsif, interaktif, dan evaluatif. Hal ini sesuai dengan pengertian pembelajaran sebagaimana dikemukakan Gagne & Briggs (1979: 3) "*instruction is a human undertaking whose purpose is to help people learn*". Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terkandung makna sebagai cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang media, dan sebagainya yang ditujukan untuk mengembangkan rencana terorganisir guna keperluan belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya seperti laboran, nara sumber, dan pustakawan. Material meliputi buku-buku, papan tulis, media, dan sumber belajar lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, komputer, perlengkapan audio visual, dan sebagainya. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik, 2001:57). Pendapat yang sama dikemukakan Sudjana (2001:8) yang mengartikan pembelajaran sebagai suatu upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (siswa) yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik (guru) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Mulyasa (2003: 100) menyatakan bahwa dalam setiap pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, tugas guru yang utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. dengan kata lain,



untuk mencapai tujuan yang optimal, proses pembelajaran harus memiliki kualitas yang tinggi.

Ironisnya, implementasi di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru masih jauh dari ideal. Banyak guru yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang bersifat ekspositori (pemaparan dengan ceramah). Penelitian Suyato (2004) terhadap para guru SD di Kecamatan Kalasan Sleman, Yogyakarta menemukan bahwa 85% responden menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan dasar-dasar demokrasi kepada siswanya. Kondisi ini sungguh memprihatinkan. Oleh karena itu, agar pembelajaran PKn efektif, maka strategi semacam itu harus diubah.

Untuk mengubah secara keseluruhan praktik semacam ini memang tidak mudah. Namun demikian, sebagai guru, yang merupakan ujung tombak pendidikan, hal kecil namun penting untuk dilakukan adalah mengubah diri mereka sendiri. *Mind-set* guru perlu diubah sehingga siap menerima dan melakukan inivasi dalam pembelajaran.

### C. Pentingnya *Competitive and Cooperative Spirit* dalam Belajar PKn

Pentingnya semangat kompetitif dalam belajar sudah tidak diragukan lagi. Dalam situasi yang kompetitif, siswa akan dipacu untuk melakukan yang terbaik. Semangat kompetitif ini tercermin dalam motivasi berprestasi. Biasanya, siswa dengan motivasi berprestasi yang tinggi akan memiliki prestasi yang relatif tinggi. Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menjaga agar para siswanya tetap memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hal ini bisa dilakukan dengan penerapan *punishment and reward*.

Semangat bersaing bisa dalam bentuk antarindividu maupun antarkelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Albert (1987) yang menyatakan bahwa disamping siswa membutuhkan pengakuan akan kemampuannya, mereka juga perlu diakui keberadaan dan kontribusi mereka dalam kelompok, atau dalam istilahnya disebut *three C's (Capable, Connect, and Contribution)*.

Kemampuan untuk bekerja secara kooperatif dengan orang lain memberikan kontribusi secara langsung terhadap pencapaian tujuan pendidikan, khususnya pendidikan nilai, yang meliputi realisasi nilai, pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan, dan pendidikan moral. Uraian lebih lengkap tentang kontribusi kejasama secara klaboratif ini dapat disimak dalam uraian berikut.

Realisasi nilai. Para siswa harus belajar untuk bekerjasama dengan orang lain dalam rangka untuk merealissikan nilai-nilai yang mereka anut dan apa yang mereka inginkan. Ketrampilan yang mereka pelajari dalam kerja kelompok



akan sangat bermakna dalam kehidupan mereka-dalam lapangan pekerjaan, lingkungan akademik, keluarga, kelompok sosial, dan di mana pun mereka berpartisipasi. Sikap dan ketrampilan kooperatif akan meningkatkan hubungan mereka, produktivitas, kepuasan dalam semua situasi tersebut.

Pendidikan karakter. Beberapa karakter yang diajarkan oleh para pendidik saat ini, yang sering disebut sebagai "*target values*" atau nilai-nilai target, meliputi hormat, tanggung jawab, toleransi atau menerima perbedaan, hemat, dan bangga dalam bekerja. Di dalam kelompok belajar yang bersifat kooperatif, para siswa belajar untuk saling menghargai dan memahami bahwa setiap orang memiliki kontribusi yang berguna. Mereka berlatih untuk bertanggung jawab atas tugas kelompok mereka; kelompok tidak akan berhasil kecuali mereka memenuhi tanggung jawab yang dibebankan kepada mereka. Mereka belajar untuk bekerjasama dengan dan menghargai orang yang berbedadalam hal ras, agama, kelas sosial, kemampuan akademik, dan sebagainya. Dan apabila kerjasama itu efektif, para siswa akan bangga karena keberhasilan kelompok mereka dalam mengerjakan tugas. Loyalitas dan rasa membantu (*helpfulness*) juga merupakan karakter lain yang bisa diperoleh dan dikembangkan dari belajar kelompok.

Pendidikan kewarganegaraan. Kemampuan warga negara untuk bekerjasama secara efektif merupakan hal yang pokok dalam demokrasi. Kelompok-kelompok belajar kooperatif mengajari para siswa untuk berbagi, bergilir, saling mendengarkan, menerima dan menilai kontribusi-kontribusi yang berbeda yang bisa dibuat masing-masing anggota kelompok- singkatnya untuk bekorsa secara kooperatif. Para siswa belajar untuk peduli tidak hanya terhadap kesuksesan mereka pribadi tetapi juga terhadap benda-benda milik bersama, sebuah nilai yang esensial dalam demokrasi.

Pendidikan moral. Melatih siswa untuk mau bekerja secara kelompok merupakan pendidikan moral. Belajar kooperatif mengajarkan siswa untuk mengurangi sifat egois dan untuk menghargai hak orang lain. Kemampuan untuk mendengarkan, bersikap empati, dan untuk menerima peran orang lain memberikan kontribusi terhadap perilaku dan beripikir secara moral. Memahami dan mempraktikkan keadilan di dalam membagi tugas, berbagi peralatan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas juga merupakan pendidikan moral.

Memang, kerja sama dapat diajarkan secara terpisah sebagai unit pembentukan ketrampilan, tetapi dapat juga diintegrasikan di dalam struktur dan suasana kehidupan sehari-hari dalam kelas atau dalam pendekatan yang disebut *cooperative learning*. Penelitian yang ekstensif mengindikasikan bahwa *cooperative learning* tidak hanya mengajarkan kerjasama tetapi juga meningkatkan *self-esteem* siswa, sikap hormat terhadap orang lain, dan prestasi akademik.



#### D. *Teams Games Tournament (TGT)*

*Teams Games Tournament (TGT)* terdiri atas serangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi: *Teaching* (pengajaran atau presentasi oleh guru), *Team study* atau belajar secara tim (kelompok) dan *Tournament* (perlombaan). Uraian secara rinci dari ketiga komponen ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. *Teaching*. Kegiatan ini seperti biasanya, guru menyampaikan atau mempresentasikan) materi pelajaran. Materi pelajaran bisa berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur. Kegiatan ini lebih merupakan pengantar atau apersepsi. Pada kegiatan ini, tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari siswa. Kegiatan presentasi ini diikuti oleh kegiatan belajar kelompok.
2. *Team Study*. Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan presentasi guru dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mendalami lebih lanjut tentang materi yang baru saja disampaikan guru. Strategi belajar yang bersifat kooperatif ini memungkinkan siswa untuk bertukar pikiran untuk memperoleh pemahaman yang sama di antara para anggota tim. Tugas yang harus diselesaikan oleh tim bisa berupa lembar kerja atau menguasai materi yang telah disampaikan. Secara kelompok, mereka bertanggung jawab terhadap penguasaan materi para anggotanya. Oleh karena itu, biasanya anggota yang lain dari kelompok yang bersangkutan akan motivasi anggota mereka yang dianggap memiliki motivasi rendah. Hal ini wajar karena keberhasilan tim sangat tergantung pada keberhasilan individu anggotanya.
3. *Tournament*. Yang dimaksud turnamen atau perlombaan di sini adalah suatu kegiatan di mana para siswa memainkan perlombaan di atas meja beranggotakan perwakilan kelompok, tiga atau empat dengan tingkat kemampuan yang setara. *Games* ini terdiri dari pertanyaan atau tugas-tugas yang relevan dengan materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan atau penguasaan materi yang diperoleh siswa, baik selama presentasi maupun setelah belajar kelompok. Alat *games* ini berupa kartu yang berisi pertanyaan yang diberi nomor. Turnamen ini biasanya dilakukan pada akhir pekan, di mana siswa telah mendapat materi dari guru dan telah mendalaminya lewat belajar kelompok.
4. *Team Recognition*. Yang dimaksud dengan pengakuan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat (*grade*) kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Skor tim adalah jumlah dari skor individu anggota tim yang bersangkutan. Ada tiga peringkat penghargaan mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu *Good Team*, *Great Team*, dan *Super Team*.



### E. *Competitive Spirit* dalam TGT

Di dalam TGT semangat bersaing sangat nyata, karena strategi pembelajaran ini memang dirancang untuk kompetisi. Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok akan berhadapan atau bersaing dengan kelompok lain. Karena keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan individu anggotanya, maka dalam kelompok itu akan muncul semacam norma yang berfungsi sebagai penjaga kekompakan kelompok, seperti solidaritas, saling mengingatkan, saling mendukung, dan saling memberi demi kesuksesan kelompok.

Untuk menjaga kohesifitas atau kekompakan kelompok, guru sebaiknya menganjurkan para siswanya untuk memberi nama terhadap kelompok yang telah mereka buat. Kalau perlu diciptakan slogan atau yel-yel yang berfungsi untuk menunjukkan identitas dan memberi semangat ketika berlomba. Dengan identitas yang nyata, maka rasa solidaritas dan eksistensi kelompok akan membantu para anggotanya untuk menjaga nama baik dan selalu bangga terhadap kelompoknya. Konsekuensinya memang berat, mereka harus sukses dalam berlomba.

### F. *Cooperative Spirit* dalam TGT

Dalam strategi pembelajaran ini, aspek kooperatif sangat menonjol. Sebagaimana kita ketahui, belajar kooperatif (*cooperative learning*) adalah sebuah metode di mana sebuah kelompok diberi tugas tertentu yang harus dikerjakan secara kelompok. Para siswa berinteraksi secara langsung satu sama lain. Dengan TGT ini tidak dimungkinkan adanya *'free ride'* atau sekadar titip nama, karena setiap individu harus berlomba di meja perlombaan. Mengapa para ahli merekomendasikan belajar kooperatif, antara lain karena metode ini memungkinkan lebih banyak terjadinya interaksi antar siswa. Kalau dalam sebuah kelas dengan jumlah siswa 40, peluang untuk berinteraksi atau berbicara adalah seperempatpuluh, sedangkan dalam belajar kooperatif dengan jumlah anggota tiap kelompok empat siswa, maka peluang berbicara adalah seperempat. Dengan semakin seringnya siswa berinteraksi satu sama lain, kemungkinan untuk berbagi ide, melatih ketrampilan sosial, khususnya berkomunikasi secara lisan, menjadi lebih intens.

*Cooperative learning* sebagai strategi pembelajaran memiliki dasar teoritis yang jelas, telah tervalidasi dengan penelitian, dan dengan prosedur yang jelas sehingga dengan mudah para guru dapat menerapkannya. Penelitian tentang strategi belajar kooperatif biasanya dilakukan dengan berpijak pada dua teori atau perspektif yang berbeda. Perspektif pertama, berdasarkan teori-teori *developmental Piagetian* dan *Vygotskian*, yang berpendapat bahwa interaksi



antarsiswa yang berpusat pada tugas akan meningkatkan belajar dengan dengan cara menciptakan konflik pengetahuan dan dengan memaksa para siswa pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu pada zona proksimal (*proximal zones*) perkembangan mereka.

Teori-teori motivasional tentang belajar kooperatif berpendapat bahwa penghargaan kelompok atas dasar belajar individu dari semua anggota kelompok akan menciptakan norma dan sanksi kelompok yang mendukung usaha yang mengarah pada prestasi dan membantu secara aktif teman-teman satu kelompoknya. Sebaliknya, dalam pandangan *developmentalist* insentif untuk usaha belajar kelompok ini tidak perlu atau merugikan. Sedangkan dalam pandangan *motivationalist* hal itu penting untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menciptakan model pembelajaran yang mampu menjembatani dua perspektif yang nampak bertentangan ini. Salah satu diantaranya melalui TGT. Dengan TGT, penghargaan terhadap prestasi kelompok tidak mengabaikan penghargaan terhadap individu, karena prestasi kelompok ditentukan oleh prestasi individu.

## G. Penutup

Dari uraian singkat di muka dapat disimpulkan bahwa TGT mampu mengintegrasikan semangat kompetisi dan kerjasama dalam belajar, dua hal yang sangat esensial dalam belajar. Dengan TGT, guru dapat menjaga dan mendorong terus motivasi dan semangat belajar siswa. Lebih dari itu, pendidikan melalui proses pembelajar semacam ini diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang tidak memiliki sifat egois, berprinsip *win-lose*, tetapi sedapat mungkin *win-win*.

Lewat TGT, siswa dilatih untuk bersaing secara sehat dan sekaligus bekerja sama untuk mencapai prestasi terbaik mereka. Siswa belajar bahwa setiap orang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok, sekecil apa pun. Dengan TGT, pembelajaran PKn lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa.

## Daftar Pustaka

- Albert, Linda. (1987). *A teacher's guide to kooperatif discipline*. Minnesota: AGS.
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Renihart and Winston.
- Hergenhahn, B.R., & Olson, Matthew H. (1997). *An introduction to theories of learning*. New Jersey: Prantice-Hall.



- Hamalik, Oemar. (2001). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kirschenbaum, Howard. (1995). *100 ways to enhance values and morality in schools and youth setting*. Boston: Allyn and Bacon.
- Klein, Stephen B. (2002). *Learning principles and applications, international edition, fourth edition*. Boston: Mc Graw Hill.
- Mool, Luis C. (1993). *Vygotsky and education, instructional implications and applications of sociohistorical psychology*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum berbasis kompetensi: konsep, karakteristik dan implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadali. (2001). *Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap aktivitas guru dan murid dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar: Jurnal Pendidikan Lemlit UT Volume 2, Nomor 1, Maret 2001, 52-68*.
- Sudjana. (2001). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Suyato. (2004). *Studi eksplorasi tentang penggunaan metode pembelajaran dasar-dasar demokrasi oleh para guru SD di Kecamatan Kalasan, Sleman, Yogyakarta*. Laporan Penelitian, tidak diterbitkan. FIS UNY.
- Vries, Louis de & Jean Crawford. (1989). *Learning through an integrated curriculum, approaches and guidelines*. Victoria: Ministry of Education.